

1. eスポーツについて

(1) eスポーツとはなにか？

コンピューターゲームやビデオゲームを使って行う**競技**のこと。

(2) eスポーツの近年の盛り上がり

- ・世界的に視聴者数が拡大中（2025年時点で約6.5億人／2020年時点では約4.4億人）。
- ・中でもアジア太平洋地域が50%以上を占めるというデータあり。
- ・メインは若年層（18～34歳）だが、それ以上の年代も増加傾向にある。
⇒ただプレイするための趣味から“メジャーなエンタメ”へ急成長中。

（要因：ネットやスマホの普及／ゲームの多様化／スポンサーの増加／文化としての定着 等）

(3) 国内のeスポーツの状況

例1)「APEX」というゲームの世界大会が2025年のはじめに旧札幌ドームで開催された。

来場者数は延べ34,000人以上で、国内だけでなく国外からも多くのファンが参加した。

一部のメディアでは経済波及効果は「約13億円」にのぼるという試算が報じられている。

大成功を取めた本イベントは、2026年及び2027年も札幌にて行うことが決定した。

⇒ただの観戦イベントではなく、「観光・地域経済を動かす産業イベント」としての可能性を、実績で示した大会になった。

例2) 秋田県に60歳以上の方だけで構成されたプロeスポーツチーム「マタギスナイパーズ」がある。

高齢者の社会参加・孤独防止／コミュニティづくりや、地域のプロモーション／イメージ刷新など、多くの期待がされており、「孫にも一目置かれる存在」をコンセプトに掲げています。

2. マインドスポーツについて

(1) マインドスポーツとはなにか？

身体的な運動よりも“思考力・判断力・戦略性”を主に競うスポーツの総称。

国際組織であるIMSAは「チェス」「囲碁」「ブリッジ」「チェッカー」「麻雀」を認定している。

広義では「将棋」や「ポーカー」「遊戯王カード」「ルービックキューブ」も該当する。

(2) マインドスポーツが近年注目されている理由

- ・オンライン化・デジタル環境の充実により対面が不要になったことで敷居が下がった側面がある。
- ・年齢、性別、体力の壁が小さく、幅広い方々がライフステージを問わず継続しやすい。

3. マインドスポーツ＋eスポーツの近年の盛り上がり

例1)「遊戯王」というカードゲームの世界大会が2025年にフランスで開催された。

本大会の開会式ではマクロン大統領からのメッセージが届くまでのビッグコンテンツに。

例2)「ポケモン ワールドチャンピオンシップス 2023」が横浜にて3日間開催された。

ポケモンのゲーム／ポケモンカード／ポケモンGO／ポケモンユナイト4種目の世界一を決める大会で、更に前後を含む7日間を「ポケモン WCS2023 横浜みなとみらいイベント」として複数の企画を実施。

参加者数は延べ230万人越え、経済効果は180億円越えと試算されている。※市の事業費はゼロ。